MASTER OF MAGIC

Comandos del ratón

Suponemos que usted comprende las funciones básica del ratón, como clicar y arrastrar. Como su ratón tiene dos botones, la interfaz las diferencia. Las siguientes definiciones se refieren a su uso en este manual.

× Un "clic" hace referencia a situar el puntero encima de una zona de la pantalla y clicar con el botón izquierdo del ratón.

× Un "clic a la derecha" es un clic con el botón derecho del ratón.

× Para "abrir un menú" hay que hacer un clic sobre el nombre del menú en la barra de menú.

× "Seleccionar" significa clicar sobre algo.

× Usted "ejecuta" el ratón moviéndolo encima de una imagen u objeto sin clicar.

× "Pulsar un botón" con el ratón significa clicar en el botón de la pantalla.

× "Conmutar" significa que usted tiene tan sólo dos opciones, y clicando el botón va hacia delante y hacia atrás entre los dos.

El menú principal

Tras instalar Master of Magic y entrar en el juego, usted empieza en el menú principal. Este menú le permite continuar jugando al último juego que estaba ejecutando (una opción que no aparece la primera vez que inicia Master of Magic), cargar un juego grabado anteriormente y empezar un juego nuevo. Si es la primera vez que juega a Master of Magic o si desea iniciar un nuevo juego, clique en el botón de nuevo juego. De lo contrario, clique en el botón adecuado.

CONTINUAR

Clicando en este botón retrocederá al último juego que estaba ejecutando. Tenga en cuenta que cualquier juego en funcionamiento es copiado automáticamente cada cuatro veces y "autograbado" en un archivo de juego grabado temporalmente. El autograbado escribe encima del juego autograbado con anterioridad en este archivo.

CARGAR JUEGO

Al clicar en este botón usted se desplaza a la pantalla de opciones de juego. En esta pantalla usted puede clicar en uno de los nombres de archivos grabados para volver a cargar este juego.

NUEVO JUEGO

Al clicar en este botón se desplaza a la pantalla de juego nuevo (que se describe en el siguiente apartado)

IR AL DOS

Al clicar en este botón se sale de Master of Magic y se vuelve al DOS.

El nuevo menú de juego

1 Si usted selecciona empezar un nuevo juego en el menú principal, se traslada a esta pantalla. Aquí puede decidir entre varios parámetros (clicando en los botones adecuados para seleccionar o ir a través de opciones) que afectarán a la naturaleza de su nuevo juego de Master of Magic

DIFICULTAD

Seleccione el nivel de dificultad yendo a través de las opciones (clicar en el botón de dificultad) hasta que encuentre un nivel adecuado. Según el nivel de dificultad que escoja, su mago resulta favorecido (escenarios Intro y Fácil), igual (Escenario normal) o desfavorecido (escenarios Difícil e imposibles) respecto a los magos del jugador del ordenador. El nivel de dificultad modifica su tesoro inicial y la población

de la ciudad. En el nivel Intro, su ciudad tiene cinco ciudadanos y 100 piezas de oro en el tesoro, en el Fácil tiene 4 ciudadanos y 75 piezas de oro, en el Normal empieza con 3 ciudadanos y 50 piezas de oro, en el Difícil empieza con 2 ciudadanos y con sólo 25 piezas de oro, y en el imposible empieza sin nada, con un ciudadano y sin nada de oro. El nivel de dificultad también influye en los índices de su producción y de crecimiento de la población, así como en la velocidad con la que su mago busca nuevos hechizos. Además, a mayores niveles de dificultad, aumenta la habilidad con la que los magos enemigos emprenden la conquista de los mundos de Arcano y Myrror (en los niveles Difícil e Imposible, tienen más opciones de hechizos que usted), a la vez que disminuye la tolerancia con respecto a sus progresos diplomáticos, pasos en falso y acciones agresivas. Le advertimos que el escenario imposible es señalado adecuadamente.

El botón de ayuda universal

NOTA IMPORTANTE: Independientemente del nivel de dificultad que usted seleccione, la ayuda en línea siempre está a su disposición. Si clica a la derecha en casi cualquier zona de casi cada pantalla del juego aparece la información de AYUDA y las definiciones. Si hace clic, usted regresa al lugar en donde estaba en el juego.

CONTRINCANTES

Seleccione el número de magos enemigos (de uno a cuatro) que juegan contra usted clicando en el botón contrincantes. Además de determinar contra cuantos magos se está enfrentando, el número de contrincantes influye en la rapidez con la que puede entrar en contacto con otro mago. Si bien entrar en contacto con magos enemigos puede tener aspectos positivos, (por ejemplo, poder intercambiar hechizos), también tiene posibles aspectos negativos, ya que las tensiones tienden a aumentar a medida que usted es más poderoso. Por tanto, tener tiempo para buscar hechizos útiles y para establecer unas cuantas ciudades como una base fuerte de poder antes de enfrentarse a otro mago tiene sus ventajas.

TAMAÑO DEL TERRENO

El botón de tamaño del terreno controla el tamaño aproximado de los continentes

(pequeño, medio y grande) y la proporción de las áreas de la superficie del mundo que son tierra. Haga clic en el botón de tamaño del terreno para ir a través de las opciones.

Al seleccionar un tamaño de terreno, tenga en cuenta las ventajas relativas de cada opción. El tamaño del terreno afecta a la rapidez con la que se pone en contacto con otros magos. Como el tamaño de terreno pequeño tiene cono resultado la creación de muchas islas separadas por vastas extensiones de agua, al seleccionar esta opción generalmente se retrasa el contacto con los contrincantes, mientras que al escoger tamaños grandes de terreno el contacto es casi inmediato.

A la vez que las extensiones de terreno más pequeñas demoran el contacto con magos enemigos, también impiden los intentos de exploración y de expansión. Puesto que las nuevas ciudades deben estar separadas de las ciudades establecidas con anterioridad por una distancia de tres cuadrados como mínimo, puede resultar difícil fundar nuevas ciudades con los recursos adecuados para apoyar a una comunidad de un tamaño razonable en pequeños continentes.

PODER MÁGICO

Existe una serie de fuentes de poder mágico en los mundos de Master of Magic. Se pueden dividir en dos grupos: nodos y fuentes basadas en ciudades (como santuarios y templos). Al hacer clic en el botón magia (las opciones son Débil, Normal y Poderosa) usted puede seleccionar la fuerza de los nodos como fuente de poder mágico (mana). Los nodos débiles producen la mitad de poder mágico que los nodos normales, mientras que los nodos poderosos producen un 50% más de poder mágico que los nodos normales.

Puesto que el poder mágico es imprescindible para buscar hechizos y para los intentos de que los hechizos sean de calidad de los magos que pelean en Arcano y Myrror, si los nodos son una fuente poderosa de magia, los magos enemigos intentan hacerse con el control de manera agresiva. Si los nodos son fuentes débiles de magia, las fuentes de magia con base en las ciudades adquieren una mayor importancia relativa, animando a los enemigos a acelerar tanto los intentos de expansión como el desarrollo de las ciudades.

OK O CANCELAR

Cuando esté satisfecho con los parámetros de su nuevo juego, haga clic en el botón OK para desplazarse a la siguiente pantalla (creación del mago). Usted también puede hacer clic en el botón cancelar para volver al menú principal.

PARA INICIAR LOS JUEGOS

La pantalla de movimientos principales de Master of Magic es donde se realiza la mayor parte del juego. Este apartado introductorio incluye una descripción muy breve de cada zona de la pantalla de movimientos principales. Los apartados que siguen describen cada una de estas áreas en detalle.

Hay siete botones (juego, hechizos, ejércitos, ciudades, magia, info y plano) en la parte superior de la pantalla. Al clicar en estos botones usted se desplaza a nuevas pantallas o menús.

× l botón de juego le conduce al menú de opciones de juego, desde el que puede cargar y grabar juegos.

× El botón de hechizos le presenta una lista de hechizos que puede utilizar. Al principio de la mayoría de juegos, el único hechizo de este libro de hechizos es "espíritu mágico" (un hechizo mágico arcano descrito en el suplemento del Libro de hechizos).

× El botón de ejércitos le conduce a una pantalla que muestra todos los ejércitos y héroes que controla actualmente. Al principio del juego, no tiene ningún ejército, por tanto, la pantalla está vacía.

× El botón de ciudades le muestra una lista de las ciudades y puestos avanzados actuales. Al iniciarse el juego, la única ciudad en esta lista es su ciudad de partida, también conocida como su "fortaleza encantada".

× El botón mágico le conduce a una pantalla en donde puede examinar y modificar cómo se distribuye su poder mágico entre las áreas de búsqueda de hechizos, la habilidad para realizar hechizos y las reservas de mana. Hay una serie de "espejos" vacíos o gemas en la parte superior de esta pantalla que al final muestran caras de

hechiceros contrincantes en el juego; estos espejos son el medio para comunicarse con todos los hechiceros conocidos.

× El botón info le conduce a una larga serie de consejeros. Al clicar en el botón de consejeros usted recibe información importante sobre el mundo, su biblioteca de hechizos, otros magos, etc.

× El botón de plano le desplaza entre los mundos de Arcano y de Myrror. Al inicio del juego no tiene ningún medio para viajar a un plano diferente. Al final, podrá utilizar el botón de plano para desplazar tropas entre estos dos mundos.

El mapa reducido (ventana del mundo) está en la parte superior derecha de la pantalla de movimientos principales. Al hacer clic en un puesto de este mapa la vista del movimiento principal se centra en este lugar.

La ventana de estado debajo del mapa reducido muestra la cantidad de oro y de mana que tiene en sus reservas.

La ventana de resumen de mantenimiento muestra la cantidad de oro, comida y mana que produce en cada partida. Si uno de estos números es de color rojo, es que usted está perdiendo la cantidad de este artículo en cada partida. Si esto sucede, usted probablemente querrá tomar las medidas adecuadas para corregirlo cada vez que tenga un déficit (en definitiva, usted no es el Gobierno de los EEUU). Tenga en cuenta que un excedente de oro y mana se añade a las cantidades que se muestran en la ventana de estado en cada partida, mientras que el excedente de comida se convierte en oro en una proporción de una pieza de oro por dos unidades de comida excedente. La ventana de resumen del mantenimiento es sustituida por la ventana de la unidad cuando una unidad en activo tiene que moverse.

En la esquina inferior derecha de la pantalla de movimientos principales está el botón de siguiente turno. Al clicar en este botón usted acaba esta partida y va a la siguiente. Esto actualiza todos sus datos financieros, diplomáticos y de investigación por partida y permite que sus unidades inicien un nuevo movimiento.

El apartado más extenso de la pantalla de movimientos principales está ocupado por la vista del movimiento principal. Aquí usted puede ver una pequeña ciudad con una bandera en lo alto que representa su ciudad de partida ("fortaleza encantada"). Todo reconocimiento, movimiento de tropas y construcción de puestos avanzados y de

carreteras tiene lugar en esta zona panorámica.

Juego

Al clicar en el botón de juego usted se desplaza a la pantalla de opciones de juego. Esta pantalla puede utilizarse para guardar y cargar juegos, para ir al DOS y para ajustar las escenas del juego.

GRABAR

Para grabar un juego, haga clic en una de las ocho ranuras que hay en medio de la pantalla. Aparece un cursor. Teclee un nombre o una descripción breve del juego y haga clic en el botón grabar que hay en la parte inferior de la pantalla. Si ya existe un nombre en el espacio del juego grabado que ha seleccionado, usted puede grabar el juego actual con el nombre Z (haciendo clic en le botón de grabar tras seleccionar el juego en la ranura) o puede cambiar el nombre en la ranura retrocediendo sobre el nombre actual y tecleando uno nuevo. Tras tocar la tecla "e" o clicar en el botón de grabar, usted vuelve inmediatamente a su juego.

CARGAR

Para cargar un juego grabado anteriormente, haga clic en el espacio en el que se grabó este juego. El nombre o descripción del juego grabado aparece destacado. Usted puede hacer clic en el botón de cargar para reanudar el juego grabado.

ESCENARIOS

Al hacer clic en el botón de escenarios usted se desplaza a la pantalla de escenarios de juego. La siguiente lista de escenarios puede ser conmutada on o off (clicando sobre ellos), según su preferencia. Aparece una marca de verificación aparece en la pequeña caja a la izquierda de cada escenario.

Efectos sonoros debe estar seleccionado si desea escuchar los efectos sonoros.
Este escenario no se tiene en cuenta si su tarjeta de sonido no soporta palabras digitalizadas.

Música de fondo no tiene que ser seleccionado si no desea tener un música de fondo sonando continuamente durante el juego.

Música de acontecimientos tiene que ser seleccionado si desea oír una música especial al tener lugar diversos acontecimientos.

Acontecimientos de hechizos de ciudades debe estar seleccionado si desea que se le informe cuando hay hechizos de encantamiento en sus ciudades o de los demás jugadores.

Acontecimientos de magia terrestre debe estar seleccionado si desea que se le informe de hechizos terrestres en sus ciudades o de los demás jugadores.

Acontecimientos de intimidación debe estar seleccionado si desea que se le informe cuando se lanzan hechizos de intimidación.

Final del resumen de la partida debe estar seleccionado si desea ver un resumen al final de cada partida. La información incluida en el resumen es la misma que la que se obtiene consultando con su Canciller (ver Canciller).

Consejo automático debe estar seleccionado si desea que el ordenador le de sugerencias sobre qué debe hacer durante el juego. Los jugadores con experiencia pueden apagar esta opción.

Acontecimientos aleatorios debe estar seleccionado si desea que los acontecimientos al azar aparezcan en su juego (ver Acontecimientos).

Final de la espera de partida debe estar seleccionado si desea pulsar rápidamente el botón de la partida siguiente cuando todas sus unidades se han desplazado.

Sólo combate estratégico debe esta seleccionado si desea que todas las batallas se desarrollen bajo el control del ordenador. No lo seleccione si desea dirigir su propio combate táctico. Nota: si selecciona esta opción usted nunca presencia ningún combate; tan solo se le informa de los resultados.
Información de la unidad adicional debe estar seleccionado si desea mantener abierta una ventana adicional de la unidad de combate a lo largo de éste. Esta ventana proporciona información sobre las municiones que quedan, el mana y la salud de la unidad en activo (ver Combate).

Movimientos del enemigo debe seleccionarse si desea ver los movimientos de las tropas enemigas que están dentro de su campo de visión.

Hechizos de los enemigos debe seleccionarse si desea que se le informe de los hechizos que lanzan los demás magos.

Clasificación en el Libro de hechizos debe seleccionarse si desea que sus hechizos se clasifiquen en apartados según categorías de hechizos (p.e. encantamientos de ciudades, intimidación de criaturas, etc.) antes que por colores (vida, muerte, caos, naturaleza o brujería).

Animaciones de hechizos debe estar seleccionado si desea ver las animaciones que se asignan a los hechizos que ha lanzado con éxito.

Mostrar los poseedores de nodos debe seleccionarse si desea ver el aura mágica alrededor de los nodos de magia controlada. El aura mágica es del mismo color que la bandera del mago que controla.

Ayuda ampliada se debe seleccionar si desea ver la información de ayuda (obtenida haciendo clic a la derecha en las zonas) mientras un gráfico se expande/surge del área en cuestión.

Haga clic en el botón OK cuando haya terminado de adaptar las escenas del juego para volver a la pantalla de opciones de juego.

SALIR

Usted puede ir al DOS desde la pantalla de opciones de juego haciendo clic en el botón de salir que se encuentra en la parte inferior de la pantalla.

OK

Si usted desea únicamente volver al juego desde la pantalla de opciones de juego, haga clic en el botón OK.